

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Setiap orang pasti akan tidak asing dengan kata emosi bahkan semua orang pernah mengalami emosi, namun tidak banyak juga yang mendefinisikan emosi itu suasana hati yang sedang marah. Emosi dapat diartikan sebagai suatu ekspresi seseorang yang menggambarkan perasaan. Emosi adalah perasaan intens yang di tujukan kepada seseorang atau sesuatu (1). Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau kejadian (2). Emosi dapat diartikan ketika seseorang merasakan senang ataupun merasakan kesedihan adapun yang merasa ketakutan. Emosi pada umumnya berlangsung dalam waktu yang relatif singkat, sehingga emosi berbeda dengan mood. Mood atau suasana hati pada umumnya berlangsung dalam waktu yang relatif lebih lama daripada emosi, tetapi intensitasnya kurang apabila di bandingkan emosi.(3)

Emosi dalam psikologi meliputi semua jenis perasaan yang dialami seseorang, mulai dari perasaan marah, sedih, bahagia, takut, dan lainnya. Semua perasaan itu di sebut juga dengan emosi yang bisa di gambarkan melalui bentuk emoticon. Emosi dalam diri setiap manusia memiliki karakter nya masing masing dan juga pemicu tertentu yang berbeda. Emosi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan , karena emosi menunjukkan ekspresi diri dari seorang manusia dalam berinteraksi dengan kelompok sosialnya.

Mengenal emosi anak tidak lah mudah bagi orang tua muda di era saat ini, namun banyak orang tua yang menangani anak yang emosional dengan cara yang

kurang tepat, ketika anak sedang emosi maka orang tua juga tersulut emosinya. Terkadang ada orang tua memberi hukuman kepada anak yang emosional, hukuman fisik dan bentakan yang sering dilakukan orang tua. Tetapi hal itu berakibat negatif bagi perkembangan anak itu tersendiri. Anak yang mengalami kekerasan dan lingkungannya juga akan tumbuh menjadi anak yang rasa percaya dirinya rendah, depresi, maupun kurang dihargai sebagai orang dewasa kelak. Ada berbagai macam untuk merendam emosi anak tanpa harus ada hukuman ataupun kekerasan.

Salah satu penyimpangan mental emosi adalah gangguan Mental Emosi yang sering dijumpai pada gangguan perilaku pada anak. Dalam tahun terakhir gangguan mental emosi yang menjadi sorotan dan perhatian utama di kalangan medis ataupun di masyarakat umum. Angka kejadian kelainan ini adalah sekitar 3 – 10%, di Amerika Serikat sekitar 3-7% sedangkan di Negara Jerman, Kanada dan Selandia Baru sekitar 5-10%. Di Indonesia angka kejadiannya masih belum ada angka yang pasti, meskipun kelainan ini cukup banyak terjadi., terkadang seorang anak hanya dianggap 'nakal' atau 'bandel', sehingga seringkali tidak ditangani secara benar.

Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda, ada anak yang terlalu aktif dan ada yang terlalu pendiam, ada anak yang sering marah ada pula yang sering menangis. Bahkan tingkat emosi anak tiap individu pun juga berbeda-beda. Ada pun anak yang mengekspresikan marahnya dengan cara berteriak-teriak, ada juga dengan yang melempar sesuatu atau barang, ada juga mengurung diri dan berdiam saja. Dalam situasi ini peran orang tua harus bisa mengetahui jenis mengatasi emosi yang seperti apa untuk anaknya.

Dalam usia TK di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada perkembangan struktur kognitif anak, beri anak kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai. Dengan metode bermain sambil belajar pun juga mudah melatih kognitif anak.

Bermain adalah suatu aktivitas yang paling menyenangkan, kesenangan akan bermain selalu ada pada setiap anak, dengan fasilitas dan peralatan sederhana ataupun dengan yang komplis, bermain dapat mengeluarkan ekspresi dalam diri anak, dengan cara membuat dirinya senang dan nyaman. Anak-anak belajar dengan bermain dan anak-anak bersosialisasi dengan bermain. Bagi anak-anak bermain berarti memunculkan kekreatifan anak tersebut, sehingga membantu dengan mudah proses pembelajaran anak.

Bermain mengajarkan anak dalam banyak hal, misalnya belajar mengerti dan menaati aturan yang sudah di sepakati, belajar menghargai teman. Belajar berkompetisi secara sehat dan jujur, belajar lebih mengenal teman, belajar memecahkan sesuatu masalah sendiri atau menyelesaikan bersama-sama.

Assosiatif play (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlihat dalam kerja sama, misalnya anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagi pensil berwarna, ada interaksi diantara mereka, namun sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri. Kegiatan bermain ini bisa dilihat pada anak usia prasekolah.

Anak usia prasekolah adalah anak yang mempunyai usia di bawah tujuh tahun, pada usia ini anak bisa diarahkan ke arah yang positif atau ke arah yang positif atau ke arah yang bisa membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang di perlukan oleh anak tersebut.

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang di selenggarakan di jalur pendidikan luar sekolah, bentuk satuan pendidikan prasekolah meliputi taman Kanak-kanak, kelompok bermain, penitipan anak, dan bentuk lain yang di terapkan oleh menteri.

Pada studi pendahuluan di TK Dharma Bhakti pada tanggal 28 oktober 2019 di kota malang. Tk tersebut mengasuh dua jenjang yaitu di kelompok TK A dan di kelompok TK B. Pada kelompok TK A rentang usia murid di kelompok ini adalah sekitar 4-5 tahun, namun ada murid yang berusia 3 tahun. Sedangkan di kelompok di TK B rentang usia sekitar 5-6 tahun, jumlah dari keseluruhan 37 dengan jumlah di kelompok TK A berjumlah 22 murid dan jumlah di kelompok TK B berjumlah 15 murid. Dengan ini peneliti akan membuat penelitian pada kelompok TK A untuk menjadi responden penelitian. Karena di kelompok TK A memiliki murid yang cocok untuk mendukung penelitian ini.

1.2.Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah gambaran emosi anak sebelum dan sesudah diberikan terapi *assosiatif play*”

1.3.Tujuan

Mengetahui gambaran emosi anak dengan menggunakan KMME sebelum dan setelah di berikan terapi *assosiatif play* di TK dharma bhakti

1.4. Manfaat

Penulis berharap penelitian ini bisa bermanfaat bagi beberapa kalangan:

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan pengetahuan penulis sekaligus memenuhi persyaratan kuliah.

1.4.2 Manfaat Bagi Akademis

Di harapkan menjadi pengetahuan tambahan bagi mereka juga menjadi refrensi karya ilmiah lainnya baik dalam rangka tugas mau refrensi.

1.4.3 Manfaat Lembaga Institusi

Diharapkan menjadi sebuah Sumber informatif dalam pengambilan keputusan dan kajian penelitian untuk selanjutnya.

1.4.4. Manfaat Bagi Lahan

Diharapkan menjadi acuan untuk memperkembangkan pengetahuan tentang mengatasi emosi.

